Commodoriani

NUMERO 08

LUGLIO-AGOSTO 2023

DRAGON'S LAIR

Speciale	Dragon's Lair
Recensione	Monkey Island 2 [AMIGA]
Hardware	Speaker Commodore SONORA L1
Speciale	Arriva l'Amiga 3000 [da Amiga Magazine]

PUBBLICITA'

commodore
COMPUTER

Da www.vic-20.it

V 1.0

EDITORIALE

Eh lo so, questo numero avrebbe dovuto tenervi compagnia sotto l'ombrellone e, davvero, per una "serie di sfortunati eventi", non è stato possibile pubblicarlo prima.
Vediamo il lato positivo di questo ritardo (il classico "bicchiere mezzo pieno"): dovrete attendere meno tempo per avere tra le mani il prossimo numero di Commodoriani! :-)

Passando ai contenuti di questa ottava uscita, non potrà esservi sfuggito lo speciale su Dragon's Lair, oggetto della copertina, giustamente celebrato per aver appena festeggiato i quarant'anni dal suo arrivo nelle sale giochi. Un titolo tecnologicamente all'avanguardia che fece sognare molti videogiocatori di allora e che riuscì poi ad arrivare su un numero sterminato di computer e console, compresi C64 e Amiga.
Il "come" lo scoprirete proprio nelle pagine dedicate a questo pezzo di storia arcade.
Impossibile poi non parlare del secondo Monkey Island dopo quanto detto del primo.
L'unica domanda possibile è se questo n.2 sia più o meno "capolavoro" del precedente.
In chiusura abbiamo poi le mie personali impressioni dello speaker Commodore Sonora L1 e un articolo comparso su Amiga Magazine nell'estate del 1990 dedicato al nuovissimo Amiga 3000.

Non mi resta che augurarvi una buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 04 … DRAGON'S LAIR

PAG. 11 … THE SECRET OF MONKEY ISLAND II

PAG. 15 … COMMODORE SONORA L1

PAG. 16 … ARRIVA L'AMIGA 3000

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE
Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

eGAMEX
&
Commodore®
PRESENTANO
SABATO 16 SETTEMBRE
ORE 10:00
MONTEPREMI
16 PLAYERS
2x AURICOLARI
WIRELESS
FIFA 23 LAN EVENT
VIA DEI LUXARDO 33 - ROMA

I LAPTOP COMMODORE

Già disponibili da alcune settimane sul sito Commodore, ecco a voi i potenti laptop della serie Omnia, Proxima e Orion!

Le tre linee di computer portatili, pensate sia per usi professionali che di gaming, offrono soluzioni all'avanguardia sia in termini di design che di materiali, proponendo all'interno della scocca griffata Commodore componenti hardware di ultimissima generazione.

La configurazione base di tutti i modelli offre componenti altamente performanti, ma Commodore ha deciso di venire incontro anche agli utenti più esperti, premettendo una completa personalizzazione della macchina prima dell'acquisto, così da adattare al meglio ciascuna soluzione alle esigenze del singolo: attraverso pochi click è così possibile aggiungere un disco secondario, espandere la RAM, cambiare scheda video e decidere perfino il layout della tastiera!

E' inoltre possibile indicare se sia necessaria la pre-installazione di un SO Linux (incluso il bellissimo BlueOS Commodore) o di Windows.

La linea Orion in particolare prevede personalizzazioni capaci di soddisfare le esigenze dei "content creator" e dei gamer più esigenti, offrendo prestazioni top di gamma in linea con i desktop più performanti, ma con un incredibile risparmio di spazio e il plus di un'elevata mobilità. Grazie poi al modulo Aquaris (acquistabile separatamente) i computer della serie Orion possono perfino essere raffreddati ad acqua, così da assicurare una dissipazione del calore eccellente anche per gli usi più intensivi.

Tutti i laptop Commodore vengono assemblati in Germania e godono di una garanzia di due anni, estendibile fino a cinque.

Il primo incontro con il cabinato di Dragon's Lair rimane tutt'oggi un momento indelebile nella memoria di tutti coloro che hanno vissuto in maniera consapevole il mondo delle sale giochi di inizio anni ottanta.
Abituati a grafiche pixellose che, nonostante le veloci evoluzioni grafiche dei primi anni ottanta, rimanevano ben lontane da una definizione di un certo livello, trovarsi di fronte ad un cartone animato "giocabile" era sicuramente un'esperienza "fuori parametro".
Oggi sappiamo bene come quella magia fosse possibile, ma all'epoca il suo impatto nelle sale giochi fu devastante: capannelli di gente si assiepavano intorno al monitor per veder giocare il player di turno, tanto da rendere evidente la necessità, su alcuni particolari cabinati, l'istallazione di un secondo monitor in alto, ad uso e consumo solo degli spettatori.
E quando un giocatore bravo si metteva ai comandi del gioco, potete stare certi che, nel giro di pochi minuti, questi spettatori si moltiplicavano.

Dragon's Lair fu infatti, senza ombra di dubbio, uno dei primi giochi più "da guardare" che "da giocare" e credo di non sbagliare nel dire che una delle caratteristiche che rese speciale questo cabinato fu proprio questo effetto "stadio" nel quale il videogiocatore di turno si trovava improvvisamente al centro dell'attenzione di quasi tutta la sala.
Il pubblico sperava infatti che chi si trovava ai comandi in quel momento fosse abbastanza bravo da arrivare "più avanti" del precedente giocatore, così da scoprire quali prove dovesse superare il povero Dirk the Daring, il cavaliere che impersonavamo

Chi all'epoca vide per la prima volta questa schermata in una sala giochi sente sempre e comunque un sussulto riguardandola, a prescindere dal fatto che fosse un assiduo giocatore o meno di questo cabinato.

Per i più giovani che ci dovessero leggere sappiate che... NO! Nel 1983 non era normale vedere questa grafica in un coin-op nemmeno nelle presentazioni. Figuratevi cosa significò per noi poterci perfino giocare!

nel coin-op.
Andando ad analizzare più nello specifico il gameplay vero e proprio di questa tipologia di arcade non è difficile capire come mai l'impianto di gioco fosse in realtà il suo vero punto debole: Dragon's Lair infatti richiedeva al giocatore di muovere la leva di comando o premere il pulsante di fuoco solo in determinati momenti del gioco. Se si azzeccava no mossa e tempo giusto, il gioco proseguiva. In caso di errore si perdeva immediatamente una delle vite disponibili.
A differenza di un qualsiasi altro arcade dell'epoca, non vi era libertà di movimento e gli input da impartire erano pochissimi e piuttosto distanziati tra di loro.
E per quanto determinate mosse venissero suggerite dal gioco sottoforma di elementi della scena che si illuminavano per brevissimi istanti, più che l'abilità, Dragon's Lair richiedeva soprattutto una buona memoria e decine di gettoni per imparare come e quando eseguire le azioni richieste dai propri errori.

Qui a destra potete ammirare il cabinato nella sua versione originale USA/ Cinematronics (gettoniera e schermo dei punti erano le differenze maggiormente evidenti con la versione europea di Atari).

Terminato quindi l'entusiasmo iniziale, nel giro di un anno l'interesse per i giochi così concepiti e dal gameplay "limitato" cominciò velocemente a scemare, portando i giocatori a guardare con maggiore freddezza questo genere di prodotti.

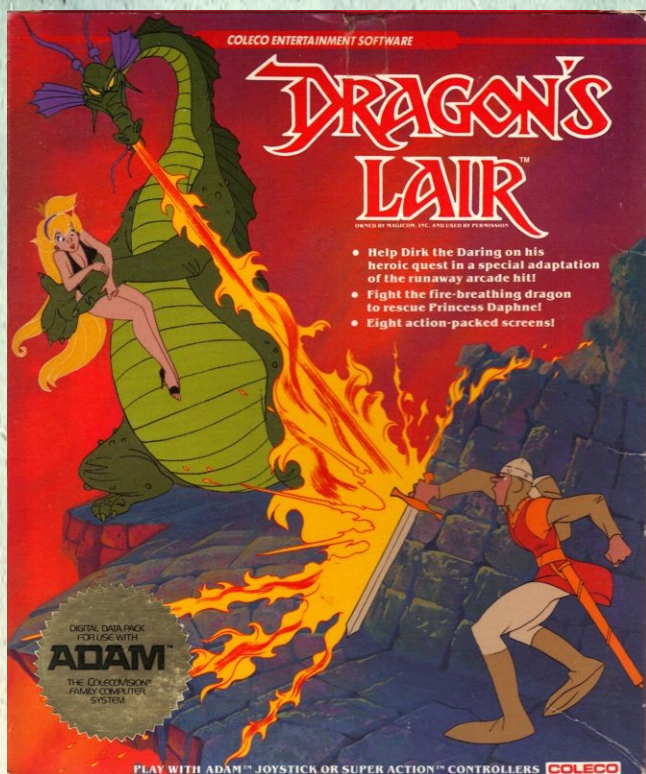
Ma come nacque e cosa rese possibile l'arrivo di questo rivoluzionario titolo?
Innanzi tutto è bene dire che l'idea iniziale, nata nella mente di Rick Dyer e sviluppata dalla sua Advanced Microcomputer Systems, era intitolata The Secrets of the Lost Woods e assomigliava molto di più ad una avventura grafica con immagini statiche .
Il concept così sviluppato non riusciva però a trovare finanziatori e fu solo venendo a contatto con la tecnologia LaserDisc che Rick riuscì a trovare una strada ben precisa per il progetto. La capacità di accedere a video di qualità elevata offerta da questa nuovo formato laser, infatti, lo ispirò a trasformare quelle immagini statiche in vere e proprie scene in movimento. Il passo successivo pare venne invece dettato dal film d'animazione *Brisby e il Segreto di NIMH*, creato dallo studio di Don Bluth, ex disegnatore Disney messosi in proprio.
Vista la qualità dell'opera, Rick pensò che Bluth e il suo team fossero le persone giuste per sviluppare la parte visiva del suo progetto, nel frattempo rinominato Dragon's Lair. L'idea piacque immediatamente a Don Bluth tanto che decise di svilupparlo con grande cura e attenzione, spendendosi in prima persona anche per la campagna di marketing e rimanendo legato al personaggio di Dirk anche negli anni successivi, tanto che il suo nome è oggi quello maggiormente associato

Il cabinato, nella sua versione italiana SIDAM che potete ammirare in questo "flyer", prevedeva di base il "cappello" con il secondo schermo per gli spettatori. Lato hardware aveva però un bug molto fastidioso generato dalle modifiche apportate alla scheda madre che, in determinate occasioni, non riconosceva la mossa del giocatore, anche se corretta. Questo rendeva di fatto impossibile finire il gioco senza avere 5 vite di partenza.

Da www.arcadestory.it

al gioco, alla faccia del buon Ryck Dyer che diede origine al progetto.
Gli animatori di Bluth lavorarono alacremente per sette mesi, disegnando a mano ogni singolo fotogramma del gioco e riuscendo così a permettere la realizzazione di un prototipo funzionante già nei primi mesi del 1983.
I cabinati di serie vennero invece distribuiti ufficialmente in USA sotto etichetta Cinematronics nel luglio dello stesso anno, con gli effetti dirompenti ai quali abbiamo già accennato.
In Europa invece il cabinato uscì sotto marchio Atari, eccetto in Italia, dove la realizzazione del mobile venne invece fatta da SIDAM, una azienda sussidiaria di Atari, che ne modificò di molto l'aspetto.

L'utilizzo di una tecnologia così nuova e relativamente acerba non fu però esente da problemi. Innanzi tutto l'utilizzo dei primi videolettori laser, pensati esclusivamente per una riproduzione continuativa dei filmati stipati nei dischi, mal si sposava con la necessità del gioco di saltare da punto all'altro delle tracce digitali per recuperare la scena richiesta in quel momento.
Questo limite causava dei "buchi" durante il passaggio da un filmato all'altro, mostrando schermate nere che interrompevano l'azione quel tanto che bastava per infastidire il giocatore.
Inoltre tutto questo saltellare della testina laser da una parte all'altra del disco

A sinistra il Pioneer PR-7820, lettore NTSC presente nei cabinati USA mentre qui sopra potete vedere il Philips 22VP932, standard PAL, presente nei coin-op europei di Dragon's Lair.

In questa doppia immagine potete vedere sia il fronte che il retro della confezione del gioco pubblicato per Coleco Adam. Non furono in molti a poter mettere le mani su questa versione, considerata la limitata fortuna di questo hardware.

usurava velocemente le già delicate parti meccaniche del lettore, rendendo molto inaffidabili i coin-op che, di conseguenza, richiedevano frequenti, complicate e costose riparazioni.
Ovviamente queste magagne di gioventù vennero via via risolte con l'introduzione di lettori ottimizzati e con il miglioramento delle tecnologie applicate ma, come detto, il declino dell'interesse per questa tipologia di giochi fu molto più rapido del progresso ad essa collegato.

La velocità di gioco e le buone animazioni su Adam compensavano abbastanza bene i pochi colori e la bassa definizione visibili in questa schermata.

Nonostante il veloce disinnamoramento del pubblico non sono solo la sua tecnologia e il suo valore affettivo per tanti giocatori a rendere speciale questo videogame. Infatti la sua uscita nelle sale americane coincise con il grande crash dei videogame domestici in USA, in un periodo nel quale anche le sale arcade non stavano passando un momento particolarmente favorevole.
La fiammata di interesse creata da questo cabinato in qualche modo diede visibilità e guadagni ad un mercato che, diversamente, avrebbe trascorso dei mesi decisamente più problematici.

L'amore che è rimasto nel cuore di tanti giovani dell'epoca e l'impatto nella cultura pop di quella generazione è dimostrato invece dalle numerose versioni casalinghe che videro la luce praticamente sin da subito (e per decine di anni a seguire).
E' infatti del 1984 il primo tentativo di portare il gioco nelle case degli americani e a provarci è Coleco sulla sua piattaforma Adam.
Ovviamente i limiti hardware dell'epoca non permisero a questa trasposizione di

Due degli schemi meno fedeli al cabinato, ma più interattivi, presenti nelle versioni 8 bit: la discesa sulla pedana complicata dai venti e la stanza in fiamme con le corde. Cercare di rendere più "tradizionali" alcuni passaggi del gioco non aiutò a placare le ire dei fan.

assomigliare poi così tanto all'originale, proponendo solo una parte degli schemi del gioco, alcuni dei quali resi più "tradizionali" in termini di gameplay, cosa che fece risultare questa versione perfino più interattiva del cabinato a cui si ispirava.

Cito questa versione non solo perché fu, come detto, la prima, ma anche perché fu quella sulla quale si basò il Dragon's Lair per Commodore 64 pubblicato nel 1986 da Software Projects.

Il titolo però, una volta arrivato sull' 8 bit Commodore, risultò graficamente molto meno convincente di quanto visto su Coleco Adam.

Non fu però questo ad indisporre i videogiocatori dell'epoca visto che la versione Adam la conoscevano davvero in pochi qui da noi... ciò che non piacque fu proprio lo stravolgimento del gameplay e questo nonostante fosse palese l'impossibilità di riproporre quanto visto su coin-op in un semplice 8 bit. Per gli appassionati il sentimento più comune fu quello di una conversione che non si sarebbe dovuta nemmeno tentare.

Forse fu un giudizio severo ma, è bene dirlo, non è stato oggetto di particolari rivalutazioni nel tempo, segno che il titolo su C64 aveva comunque delle evidenti lacune anche se giudicato senza paragonarlo direttamente all'originale.

Per la cronaca i livelli che si potevano giocare in questa versione erano otto, alcuni di questi mantenevano un concept simile a quello dell'arcade, per quanto la grafica non aiutasse di certo, mentre altri avevano - come già detto anche per la versione Coleco Adam - un impianto più tradizionale.

Un pochino diverso invece il discorso legato alla conversione 16 bit del titolo per Amiga del 1989, giunta nei negozi su etichetta ReadySoft.

Questo porting, infatti, tentò di catturare l'essenza dell'originale, proponendo un gameplay identico ed un impatto grafico il più vicino possibile a quanto visto in sala

La stanza delle armi era uno degli schemi più simili al concept originale anche su 8 bit: qui infatti era necessario impartire pochi comandi fissi con il tempismo corretto.

Diciamo che il supporto che vedete qui sotto non permetteva esattamente le stesse prestazioni di un LaserDisc.

Oggi l'impressione che può dare questa immagine è quella di un semplice downgrade dell'originale, all'epoca invece tutti i videogiocatori sentirono di avere il coin-op sul proprio computer, nonostante gli evidenti limiti.

giochi.
Il tentativo, anche in questo caso, dovette scontrarsi con il limite hardware delle macchine dell'epoca: per quanto Amiga fosse la punta di diamante del divertimento elettronico di allora e in questo specifico caso richiedesse almeno 1 Mb di memoria RAM su A500, il suo hardware non poteva chiaramente competere con un sistema LaserDisc dal punto di vista grafico.
Il lavoro di adattamento portò ad una conversione dei singoli fotogrammi seguendo i limiti di risoluzione e di colore del sistema 16 bit, sacrificando parecchi frame di animazione per consentire di stipare questa mole di dati nei 6 dischetti del gioco.
Per l'epoca trovare questo numero di supporti all'interno della scatola di un gioco Amiga era una rarità, ma viste le esigenze del titolo erano perfino troppo pochi.

A dimostrazione di questo anche su Amiga gli schemi disponibili vennero limitati ad una decina, diversi però da quelli già visti su C64.
Il tempo di gioco effettivo, senza sbagliare una mossa, era di appena tre minuti e quarantacinque secondi ma, per effetto dei caricamenti continui e dei cambi di disco (oltre che delle frequenti morti), la percezione del giocatore circa la porzione di gioco riprodotta veniva enormemente dilatata.
Parrà forse strano alle generazioni più giovani, ma questo particolare porting venne accolto positivamente dal pubblico e dalla critica.
Infatti inizialmente ai più parve miracoloso poter disporre di un surrogato del gioco così vicino all'originale a casa propria e, quasi ironicamente, invece di evidenziare i limiti di ciò che i 16 bit non potevano garantire alla conversione, il gioco divenne invece un manifesto di ciò che queste macchine potevano fare.
Fu un effetto "wow" che durò, come in sala giochi, per un breve periodo di tempo, e rapidamente gli alti voti assegnati dalle riviste e gli entusiasmi dei giocatori lasciarono spazio a valutazioni più tiepide e, in alcuni casi, anche particolarmente negative.
Oggettivamente è difficile confutare le più che valide ragioni elencate dai "demolitori" di una conversione che, di fatto, era una impresa impossibile anche su Amiga, ma d'altro canto è altrettanto impossibile non considerare l'orgoglio che provò ogni utente

Se ricordo bene questa sequenza (che io e i miei amici chiamavamo "del muro") si superava con un solo comando.

Il limitato numero di colori presente su Amiga è più che evidente nel frame di questa immagine.

La pubblicità della versione 16 bit del gioco Dragon's Lair: Escape from the Singe's Castle. Da notare che nella precedente versione 8 bit il titolo includeva anche un "Parte II" prima dei due punti che qui venne del tutto omesso.

Da retroedicola.com: VIDEOGAME E COMPUTER WORLD n.11 (giugno1990)

di questo computer nel momento in cui mostrò agli amici che lui poteva giocare a Dragon's Lair sul suo computer: pixel ben visibili, quadri ridotti e animazioni limitate passavano sempre e comunque in secondo piano.

Sappiamo però che il mercato cerca (e spesso trova) il modo di generare soldi anche dai punti deboli di un prodotto ed ecco che così, sfruttando a proprio vantaggio il limitato quantitativo di memoria dei supporti cassetta e disco dell'epoca, prima Software Projects Ltd (su C64, ZX e CPC) nel 1987 e Readysoft (su Amiga, ST, DOS e Macintosh) nel 1990 realizzano Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle, un secondo titolo che, con il mero pretesto di narrare la fuga dal castello del primo titolo, raccoglieva quasi tutti i restanti quadri mancanti dell'arcade… stratagemma che in passato ha contribuito a creare un po' di confusione su quale fosse il vero secondo capitolo del gioco, che in realtà uscì sia in sala giochi che sui computer domestici con il titolo di Dragon's Lair II: Time Warp.

L'importanza del coin-op è dimostrata, molto banalmente, anche dal fatto che la maggior parte delle piattaforme da gioco uscite nei successivi anni, hanno avuto la loro versione di Dragon's Lair, tanto che se le elencassimo tutte arriveremmo probabilmente in fondo a questa pagina.
Non male per un titolo che, innegabilmente, ha ben poco da offrire dal punto di vista della giocabilità, ma che ha saputo colpire l'immaginario dei giocatori dell'epoca come ben pochi altri arcade, al punto che ancora oggi anche solo vedere il volto di Dirk evoca ricordi e nostalgia nella maggior parte dei videogiocatori nati negli anni sessanta e settanta.

Prima di concludere vale la pena di segnalare che la storia del franchise nelle nostre case non è stata scritta solo di mere conversioni arcade.
Esiste infatti Dragon's Lair 3D: Return to the Lair, gioco del 2002, che è una re-interpretazione del gioco originale in stile platform tridimensionale uscito su Playstation 2, Xbox, GameCube e sistemi Windows.
Un titolo che non è rimasto nei ricordi di molti, ma che è stato un tentativo interessante di donare al concept originale una dinamica da videogame più "tradizionale" grazie ad una grafica in vero 3D ma mantenendo un aspetto "cartoonesco" grazie al cel-shading con il quale erano stati realizzati i personaggi. ■

Massimiliano Conte

SCHEDA
Pubblicato da
LucasArts
Sviluppato da
LucasArts
Anno di pubblicazione
1992
Piattaforma
AMIGA

Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman vennero chiamati a dare un seguito a Monkey Island appena un mese dopo la fine dei lavori sul primo capitolo, quando ancora non si sapeva quale sarebbe stato il risultato del gioco "al botteghino" (che tanto a cancellare i lavori, nel caso, sarebbe bastato un attimo).

Alla fine LucasArts fu soddisfatta delle vendite di The Secret Of Monkey Island e lasciò che la creazione del nuovo episodio proseguisse senza intoppi, annusando il profumo di altri bei dollaroni.
Ovviamente i tre autori furono ben felici di tornare nel mondo piratesco che avevano creato, anche perché erano talmente tante le situazioni e le gag che avevano dovuto scaricare nel primo gioco, che non fu per loro difficile imbastire velocemente una nuova trama assolutamente folle e divertente per il loro sgangherato pirata Guybrush Threepwood.

La storia raccontata in questo secondo capitolo prendeva piede parecchi mesi dopo la fine della precedente avventura e vi vedeva impegnati nella ricerca del grande tesoro di Big Whoop, ostacolati inizialmente da Largo LaGrande, un vecchio tirapiedi di LeChuck.
Proprio nel tentativo di sconfiggere Largo, il maldestro Guybrush diede modo di riportare in vita (si fa per dire) proprio LeChuck, anche se questa volta sottoforma di zombie e con tutte le intenzioni di vendicarsi del giovane pirata Threepwood.

Il geniale inizio dell'avventura: quasi tutta la vicenda giocata era il racconto di come Guybrush fosse finito in questa situazione.

Il nostro primo antagonista sarò questo Largo LaGrande... tirapiedi dello scomparso (ancora per poco) LeChuck.

Come prevedibile da quel punto in poi il gli sforzi del nostro amato eroe si sarebbero proprio concentrati nel trovare un nuovo metodo per sconfiggere il perfido LeChuck, dando così origine ad una serie di avventure tanto folli quanto esilaranti.

Particolarità di questa seconda puntata fu, innanzi tutto, la progettazione ancor meno lineare della storia che consentiva al giocatore di affrontare più situazioni della trama in modo parallelo, un punto che Ron Gilbert riteneva fondamentale nel gameplay per evitare punti morti e frustranti interruzioni nel ”flusso del divertimento”.
Fu inoltre previsto un livello di difficoltà più abbordabile rispetto a quello standard per rendere fruibile il gioco ai neofiti del genere e ai giocatori più giovani (altro pallino di Ron che subito dopo la sua uscita da LucasArts fondò proprio una casa di produzione di videogames per bambini).
I verbi d'azione del sistema SCUMM furono poi ridotti a nove, mentre si ritenne opportuno rappresentare gli oggetti dell’inventario con delle immagini e non più con del semplice testo (modifiche che vennero poi implementate anche nell'edizione Cd Rom del primo capitolo uscita poco dopo questo seguito).

Impossibile parlare di questo gioco senza citare “quel” finale che tanto fece discutere all'epoca e che sembrava precludere la possibilità di un ulteriore seguito: infatti alla fine si tutto, le due avventure di Guybrush si rivelavano [OCCHIO ALLO SPOILER!] un elaborato sogno ad occhi aperti di due fratelli che si trovavano nel bel mezzo di una visita ad un parco divertimenti.
Per alcuni questo era un finale geniale, per altri molto deludente.
Per fortuna poco prima dei titoli di coda uno sguardo di "LeChuck" verso lo spettatore faceva emergere gli occhi fiammeggianti della sua versione zombie, aprendo così possibili spiragli per un eventuale

Anche il secondo capitolo di Monkey 2 era diviso in capitoli, introdotti ciascuno da una targa come questa.

A sinistra il buon Guybrush viene imprigionato su Amiga, a destra su MS-DOS. Nonostante i 256 colori della versione PC, questa immagine dimostra la maestria dei grafici Lucas che riuscirono a rendere meravigliose le locazioni anche con i 32 colori disponibili sul computer Commodore.

continuazione dopo quel "The End".

Al di là della sua indiscutibile qualità, la cosa che più colpì di questo gioco nella versione Amiga fu il suo essere stipata in ben 11 dischetti, dettaglio che - in assenza di hard disk - rese il titolo uno dei più "faticosi" da gestire per il continuo swap disk (forse alla pari con Indy 4... sempre della LucasArts).
Guardando questo fatto con la consapevolezze di un quadro generale più ampio, va preso atto che nel giro di un paio di anni il computer che aveva avuto la versione per certi aspetti migliore del primo capitolo (grafica vga esclusa), si trovava impreparato a gestire il suo seguito attraverso la configurazione standard che la maggior parte degli utenti Amiga possedeva.
Purtroppo il declino per la nostra amata piattaforma 16 bit Commodore era iniziato e questi non erano altro che i primi sintomi della sua inadeguatezza alla direzione che stava prendendo il mercato.
Ciò nonostante è giusto anche sottolineare quanto le capacità grafiche di Amiga, benché inferiori ai 256 colori dello standard VGA, fossero state in grado di rendere con grande efficacia sfondi e personaggi del gioco.

E ora un po' di curiosità su questo secondo capitolo:
- Gilbert lasciò la LucasArts subito dopo il termine della lavorazione di Monkey Island 2, mentre Grossman e Shafer proseguirono la loro collaborazione con l'etichetta creando Day of the Tentacle.
- LeChuck's Revenge è stato il primo gioco ad usare il motore audio iMUSE, un sistema in base al quale le diverse tracce venivano mixate assieme durante i cambi di scena.
- Ron Gilbert non volle usare il supporto CD

Il gioco alternava con grande intelligenza spazi aperti e luoghi ristretti entrambi curatissimi sia per design che per realizzazione, come è possibile notare nelle due immagini qui sotto.

Come per il primo capitolo, anche questo secondo Monkey Island si guadagnò la copertina di TGM nel gennaio 1992 riprendendo la cover del gioco (solo specchiata orizzontalmente per esigenze grafiche). Ad essere recensita al suo interno è la versione DOS, ma leggendo i titoli presenti sulla cover è chiaro come in quel momento la maggior parte dei giochi in uscita fosse ancora su Amiga.

in quanto ritenne che la tecnologia fosse ancora poco diffusa e piuttosto lenta per poter essere applicata efficacemente.

- A causa anche di questa scelta dovette rinunciare a sei passaggi piuttosto estesi dell'avventura. Non essendo mai stati terminati, purtroppo non poterono essere ripristinati nelle riedizioni successive del gioco che uscirono proprio su CD.
- Nel negozio di costumi di Booty Island è possibile vedere anche i costumi di Sam e Max, i due personaggi di Steve Purcell che sarebbero diventati protagonisti di una successiva avventura Lucas
- Lo sviluppo della versione Sega CD di questo secondo capitolo venne bloccato dopo l'insoddisfacente risultato del primo titolo su quella piattaforma (Visto? Era molto facile cancellare un gioco quando si voleva).
- La prevista versione Atari ST rimase in sospeso per mesi e poi scomparve nel nulla. Dubito che qualcuno la stia ancora aspettando.
- Il gioco ha potuto godere di ben due “terzi capitoli” ufficiali: il primo nel 1997 intitolato "The Curse Of Monkey Island" per mano di Lucas Arts stessa (ma senza il team di scrittura originale dei primi due capitoli) e il secondo, nel 2022, con “Return to Monkey Island” ad opera di Gilbert e Grossman. ■

Massimiliano Conte

437 VOTI

Meno voti e un punteggio leggermente inferiore rispetto al primo capitolo (pur rimanendo su livelli stratosferici, sia chiaro!).
La causa di questo gradimento inferiore sembra essere soprattutto riconducibile a quello “swappare” dischi che la maggior parte degli utenti fu costretta a sopportare e che veniva solo leggermente attenuato dalla presenza di un eventuale secondo disk drive esterno. Solo gli amighisti dotati di hard disk riuscirono ad evitare questo supplizio, ma all’epoca erano veramente una minoranza. Ad incidere sul voto bisogna considerare anche il finale dall’avventura che non piacque (e non piace tutt’oggi) a molti giocatori.
In realtà, a livello di gioco, tanti dei commenti presenti sul sito Lemon Amiga (che io condivido) sottolineano come questo secondo capitolo risulti in realtà superiore al primo sotto molti aspetti: migliore grafica, miglior comparto audio (per quanto su Amiga questo fosse stato ridotto) ed enigmi più interessanti.
Altamente soggettivo, invece, il discorso legato alla trama che, seppur molto buona, forse non raggiungeva la freschezza del capitolo numero uno, soprattutto per la mancanza di quel magico senso di novità che trasmetteva la prima avventura di Guybrush Treepwood.
Al netto di tutto, comunque, questo è (e sempre sarà) un grande gioco.

SONORA L1

Dopo le auricolari presentate nello scorso numero, Commodore propone ora una soluzione più "condivisibile" per ascoltare l'audio in mobilità con questo speaker Sonora L1.
Dotato di tecnologia Bluetooth 5.1, questa piccola cassa alimentata da una batteria ricaricabile da 800 mAh, consente di ascoltare musica o godersi l'audio di un film con una qualità audio superiore a quella disponibile dalle normali casse di un qualsiasi smartphone.
Il peso e le dimensioni contenute rendono questa periferica estremamente comoda da trasportare e facile da collocare ovunque.
Essenziale nelle linee, il colore bianco con logo argentato Commodore è molto elegante ed è studiato per abbinarsi bene in qualsiasi tipologia di arredamento interno, anche se un'opzione di colorazione nera (al momento non prevista) avrebbe tagliato la testa al toro e avrebbe reso questo prodotto ancor più "abbinabile" a qualsiasi tipologia di mobilio.
Il design è molto pulito e lineare anche grazie alla scelta di posizionare i tasti fisici (accensione/spegnimento, avanti/indietro, play/pausa) in modo molto discreto sul fondo della cassa, dettaglio per nulla scomodo visto che la maggior parte delle operazioni può essere gestita direttamente dal device collegato alla cassa stessa.

Il design dello speaker Sonora L1 è essenziale e può essere facilmente collocato in spazi piccoli, mentre il peso di circa 160 grammi lo rende estremamente facile da trasportare.

Tornando alle caratteristiche tecniche della periferica, Sonora L1 è ricaricabile tramite un cavo USB di tipo C. All'interno della scatola è disponibile un cavetto USB Type A-C utile allo scopo, ma nessun alimentatore.
Come detto in occasione anche della recensione delle auricolari GEP-810, un alimentatore USB di qualsiasi smartphone andrà benissimo per ricaricare la cassa, sempre che non la colleghiate direttamente ad una presa USB del vostro PC
Per la prova "su strada" la cassa è stata testata in un parco durante una festa di compleanno e ha garantito un sottofondo musicale per più di 5 ore agli ospiti della giornata a volume massimo, con una qualità e una "udibilità" più che soddisfacenti.
Come secondo test è stata collegata al mio PC da gioco, sprovvisto di casse perché utilizzato rigorosamente solo con auricolari e cuffie. Anche in questo caso il risultato è stato molto buono, con una riproduzione chiara e definita sia del parlato che di eventuali accompagnamenti musicali, tanto nei videogame che nella visione di film e serial in streaming. Potendo poi limitare il volume al 50/60%, Sonora L1 ha garantito anche 10 ore di utilizzo continuativo senza necessità di ricarica.
Lo speaker Commodore di cui vi ho appena parlato non è ancora disponibile per l'acquisto, ma a breve verrà inserito nella pagina ufficiale dei prodotti Commodore per poter essere ordinato e spedito direttamente a casa vostra, quindi tenete d'occhio il link qui sopra per essere i primi ad averlo! ■

Massimiliano Conte

ARRIVA L'AMIGA 3000!!!

Sfogliare vecchie riviste per la maggior parte di noi commodoriani, è un modo per rivedere e, a volte, riscoprire vecchi videogiochi perduti nella nostra memoria.
Altre volte però è altrettanto interessante dedicarsi alla lettura di articoli legati all'hardware, specie se il prodotto in questione è un nuovo modello di computer Commodore, come nel caso delle tre pagine che seguono, tratte dal numero 14 di Amiga Magazine uscito nelle edicole a luglio del 1990 (eh sì… proprio l'estate delle "notti magiche").

In questa occasione ad essere oggetto dei sogni dei lettori è l'Amiga 3000: si tratta di una prima presentazione utile a capire le specifiche tecniche della macchina che, è bene dirlo, in quel momento non era ancora stata testata dalla redazione.
Potremmo definire quindi questo articolo un'anteprima finalizzata ad elencare tutte le caratteristiche salienti del nuovo computer Commodore, un antipasto fornito ai lettori in attesa di poter spremere questo computer dal vivo e poterlo quindi giudicare con maggiore cognizione di causa.

Analizzare un testo del genere è molto meno banale di quanto si possa pensare: capire infatti quali aspetti dell'hardware sono stati messi in risalto nel corso dell'articolo e quali innovazioni tecniche abbiano maggiormente stuzzicato l'attenzione del redattore, consente di ricostruire con buona precisione quali fossero i dettagli che attiravano l'attenzione del pubblico e aumentavano l'appetibilità di un prodotto in quel preciso momento storico.
Facile notare, ad esempio, come i 32 bit e la velocità di clock del processore fossero sinonimo di potenza, ma interessante anche leggere delle perplessità di fronte ad una paletta di colori a schermo di soli 16 nella modalità ad alta risoluzione.

Permettetemi infine di segnalare una parola utilizzata nell'articolo e che, in tutta onestà, non sono sicuro se sia figlia di quei tempi o se, piuttosto, sia un mero errore di traduzione: all'inizio della terza pagina il refresh del monitor viene definito "la frequenza del rinfresco". In tutta onestà non ricordo di aver letto nulla di simile su altre riviste di quegli anni. ■

Massimiliano Conte

The last Amiga

In attesa di una completa prova su strada, diamo un'idea dei principi che stanno sotto il nuovo gioiello Commodore.

Sebastiano Vigna

L'uscita del 3000 in concomitanza alla 2.0 (già non si chiama più 1.4...) è l'avvenimento dell'anno. Il nuovo modello della Commodore, unitamente alla nuova versione del sistema operativo, spinge in primo piano, e in maniera prepotente, i modelli della serie Amiga, fino ad oggi riservati ad un gruppo di appassionati, ma sconosciuti al largo pubblico: ne è testimone la copertina di BYTE, dedicata proprio al 3000.

32 bit

La filosofia dominante di tutta la progettazione è: largo ai 32 bit, quelli veri, implementati dal processore, agli slot, alla memoria.
Un poderoso 68030 (a 16 o 25 MHz, ci sono due versioni) coadiuvato da una fedele FPU (68881 o 68882, sempre a seconda delle due versioni) mette il 3000 in grado di rivaleggiare con un mini quanto a potenza di elaborazione.
La memoria di base (2 Mega) è espandibile internamente a quattro Mega, ma tramite il bus a 32 bit è possibile indirizzare la bellezza di 4 Gigabyte.
Un nuovo standard a 100 pin per gli slot (che sono quattro), denominato Zorro III (quello del 2000 si chiama Zorro II) permette di accedere integralmente alle risorse del sistema, pur rimanendo compatibile con lo Zorro II; uno slot video e uno per eventuali schede CPU (68040...) completano il sistema. Ci sono anche due slot di tipo PC/AT, in modo da permettere l'uso di schede bridgeboard.

Il 3000 arriva, inoltre, dotato di hard disk (40 o 100 Mega) e di una porta SCSI che permette di aggiungerne a piacere ad un costo ridotto.
Sfruttando tutti i 32 bit del bus interno, il controller raggiunge velocità veramente iperboliche.
Altra novità di serie è una scheda, detta dalla Commodore Display Enhancer, che in modo totalmente analogo al Flicker Fixer della Microway provvede a deinterlacciare il segnale video se necessario.
Si noti, se necessario: contrariamente al Flicker Fixer, i modi non interlacciati non vengono sottoposti alla bufferizzazione, che darebbe uno spiacevole effetto di "scia" durante le animazioni. Inoltre, il Display Enhancer è in grado di gestire il PAL in modo completo (overscan, etc.).

L'ECS

Nel 3000 fa per la prima volta ufficialmente la sua comparsa il tanto mormorato ECS (Enhanced Chip Set), ovvero le nuove versioni dei celebri chip custom di Amiga Agnus, Paula e Denise.
La nuova versione di Agnus è già correntemente montata sui 2000 dalla 6.0 in su, ma nel 3000 viene montato un modello ancora più potente, capace di indirizzare 2 Mega di Chip RAM.
Le dimensioni massime di manipolazione del blitter sono invece le stesse, vale a dire 32768 x 32768 (la vecchia versione maneggiava solo 1024 x 1024 bit).
Gli altri due chip provvedono a produrre i nuovi modi grafici, le cui possibilità combinatorie hanno ormai raggiunto i livelli di guardia, perché ogni nuova opzione si può applicare a tutti o quasi i modi grafici precedenti.
Gli effetti più salienti sono il cosiddetto "productivity mode", che dà 640 x 480 pixel senza interlacciamento, ma con una palette di due o quattro colori su 64, e il 1280 x 512 con interlacciamento (per titolatrici video e simili).
Il productivity mode è comunque utilizzabile solo da chi possiede un monitor MultiSync, in quanto la fre-

Caratteristiche tecniche di Amiga 3000

Microprocessore:
- Motorola 68030 (32 bit) e co-processore aritmetico 68881 da 16 MHz, oppure 68030 e co-processore 68882 da 25 MHz

Memoria:
- 1 Mbyte Fast RAM, estendibile a 2 Mbyte sulla scheda madre
- 1 Mbyte memoria di sistema, estendibile a 4 Mbyte sulla scheda madre (oppure a 16 Mbyte con chip da 4 Mbit)

Adattatore di interlacciamento video standard

Sistema rapido di controllo del disco rigido SCSI

Orologio interno in tempo reale con back-up a batteria

Connettori di espansione:
- 4 connettori di espansione Zorro III a 32 bit (compatibili con i connettori A2000)
- con 2 connettori d'espansione PC AT
- 1 connettore d'espansione video
- 1 connettore per bus locale 68030, 32 bit, 200 piedini, per memoria cache e co-processori

Interfacce:
- Connettore a 23 piedini video Amiga (15,75 kHz)
- Connettore a 15 piedini (formato VGA-31,5 kHz)
- Uscita audio stereo
- Connettore esterno SCSI a 25 piedini
- Connettore interno SCAI a 50 piedini
- Connettori serie, parallelo, disco esterno
- Connettore per tastiera
- 2 connettori per mouse/joystick/ penna ottica

BUS di sistema:
- Accesso da 32 bit alla memoria di sistema
- Accesso a 32 bit alla memoria video
- Circuito integrato specializzato, in grado di generare i chip di memoria nei modi "colonna statica" e "burst" del 68030
- Controllore SCSI specializzato, per generare l'accesso diretto alla memoria (DMA) a 32 bit

Unità centrale:
- Unità centrale compatta, capace di accogliere 3 lettori interni da 3,5" (2 dei quali accessibili dall'esterno).

Compatibilità:
- con i sistemi e le periferiche Amiga esistenti (per 500, 2000 e 2500)
- con l'ambiente MS-DOS, grazie alla tecnologia a schede modulari (bridgeboard)

aspettarci che tutti lo comprino perché è meraviglioso e non costa niente: deve anche funzionare bene, e disporre di una larga fetta di software applicativo altrettanto ben funzionante. La Commodore ha capito molto bene questo fatto: il rilascio del sistema di Authoring AmigaVision in contemporanea al 3000 ad un prezzo molto basso e la presentazione delle schede per la messa in rete, lo mostrano chiaramente. D'altra parte, non stiamo parlando di un computer per tutti: la versione più piccola ha un prezzo ufficiale di 5.500.000 lire (IVA esclusa), ed è già destinata ad un'utenza dotata di fondi. Nessuno spende parecchi milioni per giocare ai videogame, ma è nelle speranze della Commodore (e nelle nostre) che 3000 conquisti molti nuovi utenti. ▲

quenza di rinfresco è più alta del PAL. Anche a questo scopo, sul retro del 3000 troviamo un connettore VGA. Un aspetto estremamente importante ma spesso poco sottolineato dei nuovi chip è la loro capacità di passare dal modo NTSC a quello PAL via software. Questo significherà una maggior facilità nel debug di applicazioni destinati ai due mercati, dato che, ad esempio, le case americane non dovranno più procurarsi un Amiga PAL apposta per testare i loro prodotti. Anche le capacità di genlock sono state migliorate, ed ora permettono una gestione molto più libera dei bordi trasparenti e, soprattutto, di rendere trasparente qualunque colore della palette, e non solo quello di sfondo (il colore 0), come in precedenza.
Tutto questo (e anche di più) è contenuto in uno chassis di dimensioni veramente ridottissime. Il risultato è stato ottenuto grazie a cinque nuovi chip speciali (custom gate array) nei quali è stata concentrata buona parte della logica di controllo. Il fatto di avere meno spazio non ha comunque impedito alla Commodore di dotare il 3000 di un'abbondante serie di connettori: seriale, parallelo, SCSI, per floppy esterni, video Amiga, VGA, e audio. Il pulsante di accensione, ora, si trova sul fronte, mentre i connettori per mouse e tastiera sono (fortunatamente) passati di lato. Esteticamente, un bel passo avanti.

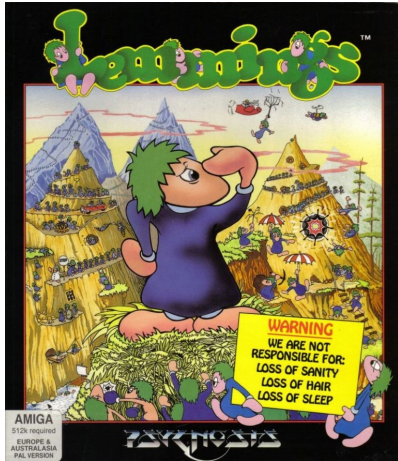
Conclusioni

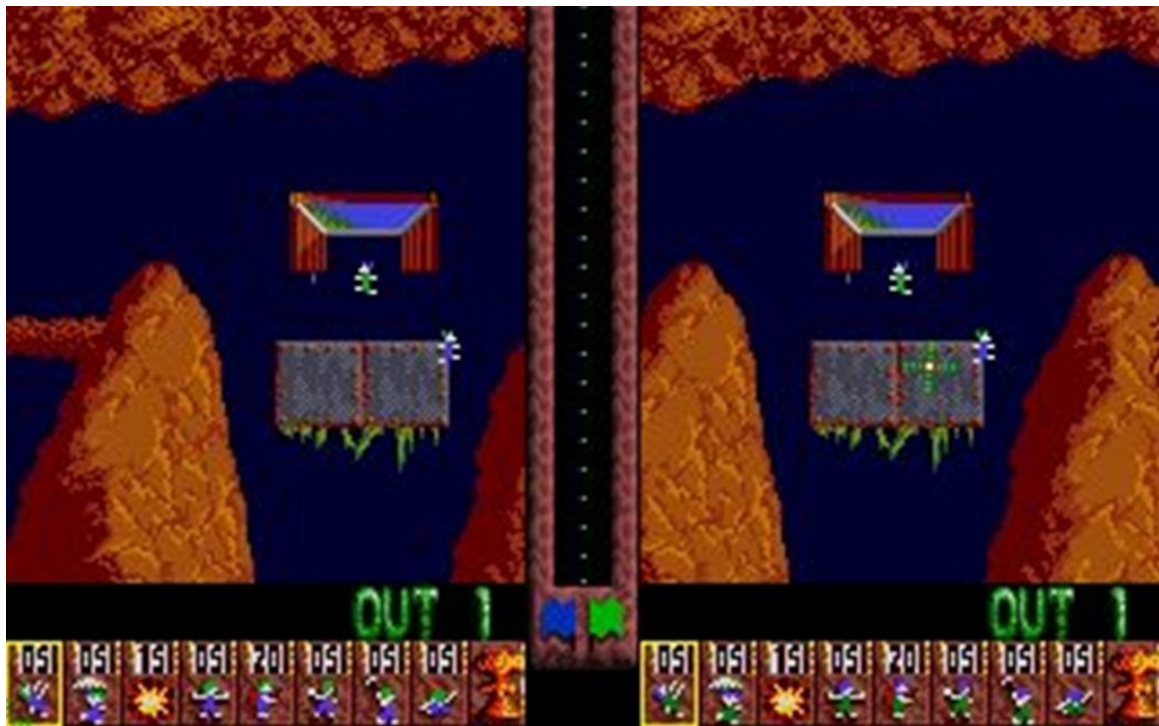
Che dire di fronte ad una macchina come Amiga 3000? Abbiamo fatto un bel passo in avanti, la velocità è strabiliante, e ci siamo finalmente lasciati dietro il flickering.
Ma dietro l'ottimismo che porta sempre con sé un nuovo prodotto, dobbiamo essere realisti: anche il più misero compatibile MS-DOS con una scheda VGA può visualizzare 256 colori indipendenti. E' vero, abbiamo l' HAM, ma ciò non toglie che 256 colori indipendenti su 16 milioni siano ormai un minimo sotto il quale non si può andare senza tanti complimenti. E in alta risoluzione, siamo ancora a livello 16. Se la Commodore non affronterà, e in fretta, questo problema, non ci saranno speranze per la serie Amiga in campo desktop video. Voglio dire che il 3000 è una macchina a "livello giusto" per la tecnologia attuale, ma non è un prodotto altamente innovativo al livello del 1000 ai tempi della sua uscita. Quindi non possiamo

Amiga 3000 sarà proposto in tre modelli:

- Commodore AMIGA 3000 -16-40 con processore Motorola16 MHz 68030 e 68881, 1 Mb di Chip RAM, 1 Mb di Fast RAM e hard disk da 40 Mbyte 19 ms Lire 5.500.000 + IVA
- Commodore AMIGA 3000 - 25-40 con processore Motorola25 MHz 68030 e 68882, 1 Mb di Chip RAM, 1 Mb di Fast RAM e hard disk da 40 Mbyte 19 ms Lire 6.500.000 + IVA
- Commodore AMIGA 3000-25-100 con processore Motorola25 MHz 68030 e 68882, 1 Mb di Chip RAM, 1 Mb di Fast RAM e hard disk da 100 Mbyte 19 ms Lire 7.500.000 + IVA

CURIOSITA'

LEMMINGS

DMA Design, nel famosissimo Lemmings, utilizzò una possibilità di Amiga davvero poco conosciuta: nella versione per il 16 bit Commodore, infatti, era possibile giocare ai livelli multiplayer del gioco collegando due mouse al computer, ognuno dei quali riconosciuto ed utilizzato da ciascun giocatore senza alcun problema.

Nessun'altra versione del titolo ebbe modo di utilizzare un'opzione simile, che divenne così una esclusiva dei computer Amiga.

Follow
US
Instagram
twitter
LinkedIn
in
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC